

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Setiap anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangannya atau biasa disebut dengan aspek perkembangan yang meliputi aspek kognitif, aspek fisik motorik, sosial-emosional, moral, seni, dan bahasa. Agar aspek perkembangan anak berjalan dengan baik, maka perlu adanya stimulus yang diberikan melalui adanya lembaga pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk dapat menstimulus, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak (Zaman, 2009, hlm. 3). Pembelajaran pada anak usia dini dilaksanakan melalui kegiatan-kegiatan yang mengandung prinsip bermain yang membantu dalam meningkatkan perkembangan anak, dimana salah satunya adalah perkembangan kognitif.

Pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak usia dini merupakan kesempatan yang tepat untuk membimbing anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Hal ini sejalan dengan teori dari Hasina dan wirastania (2017, hlm. 61) yang mengatakan bahwa anak usia dini pada masa ini anak memiliki kemampuan otak dengan daya serap yang tinggi dan didapatkan dari pengalaman-pengalaman sensori motoriknya. Dengan begitu anak akan lebih mudah belajar banyak dari lingkungan disekitarnya sehingga pada masa ini perlu adanya pemanfaatan sebaik-baiknya agar seluruh potensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu pentingnya pendidikan anak usia dini yaitu untuk memberikan stimulus agar pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi aktif dan berjalan sesuai dengan usianya.

Proses perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir anak melalui suatu struktur berpikir yang berjalan secara bertahap dan mengalami perubahan. Menurut Piaget dalam Khadijah (2016, hlm. 63), anak usia dini berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional. Pada tahapan ini, anak-anak sudah mampu mempresentasikan dunia mereka melalui bahasa verbal atau dengan cara lain yaitu melalui gambar yang mereka buat. Selain itu, anak-anak telah mampu bermain

berpura-pura (*pretend play*). Dimana perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia dini untuk berpikir tentang berbagai hal dengan cara menghubungkan dan menilai, mengingat serta memecahkan masalah atau menciptakan suatu hasil karya yang telah dibuat.

Perkembangan kognitif anak usia dini tentu tidak bisa disamakan dengan kemampuan kognitif anak remaja dan orang dewasa. Pada umumnya, kemampuan kognitif anak usia dini masih terbatas dalam hal-hal yang bersifat konkret dan nyata (Bujuri, 2018, hlm. 39). Fauziddin (2015, hlm. 50) menyatakan bahwa pengembangan kognitif anak Taman Kanak-kanak dapat dilakukan melalui pengenalan benda sekitar menurut bentuk, jenis, ukuran, pengenalan konsep-konsep sains, pengenalan bentuk geometri, pengenalan tentang konsep waktu, pengenalan konsep matematika sederhana, pengenalan tentang bilangan, terutama pengenalan konsep angka dengan benda. Dengan demikian, perkembangan kognitif anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir anak dan memiliki peran yang cukup besar dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak untuk menuju ke tahap selanjutnya.

Mengenalkan bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini memerlukan adanya cara yang unik, karena anak usia dini susah mengerti jika kita mengajarkan hanya melalui lisan saja melainkan memberikan gambaran atau contoh gambar bilangannya kepada anak agar anak dapat mengerti. Banyak cara yang mudah untuk dapat mengenalkan konsep matematika di Taman Kanak-kanak, antara lain yaitu mendongeng, metode tanya jawab, pemberian tugas, praktek langsung melalui berhitung. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuhkan perkembangan keterampilan dalam pengenalan konsep matematika yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, terutama pengenalan lambang bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif (Fauziddin, 2015, hlm. 50).

Pendidikan matematika yang tepat dapat diwujudkan dengan menyajikan materi-materi matematika sesuai dengan usia tahap perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Putri (2012, hlm. 115) bahwa pendidikan yang dilakukan harus sesuai dengan tingkat usia pertumbuhan dan perkembangan agar anak dapat berkembang sebagai mestinya. Oleh karena itu mengenalkan matematika kepada

anak usia dini harus sesuai dengan usianya. Anak-anak kecil terus membangun ide-ide matematika berdasarkan pengalaman mereka dengan lingkungan, interaksinya dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, dan pengamatan dalam kehidupan sehari-hari. Anak mengetahui berdasarkan pada pengalaman mereka dengan orang lain, dengan orang dewasa, dan teman-teman sebaya yang lebih ahli (Copley, 2000, hlm. 64). Menurut Safira dan Ifadah (2020, hlm. 66), kemampuan yang perlu dimiliki oleh anak usia dini pada usia 0-3 tahun yaitu anak mengenal konsep angka dan untuk anak usia 3-6 tahun yaitu mengembangkan konsep angka. Murray (1998) dalam Safira dan Ifadah (2020, hlm. 66) menemukan bahwa anak usia 3 tahun mengenal 1 sebagai angka kecil dan lainnya angka yang lebih besar tetapi tidak membuat suatu diskriminasi. Pada usia 4 tahun anak sudah dapat membedakan dan mengelompokkan antara ukuran kecil dan sedang serta angka kecil dan besar, namun mereka sulit membedakan sedang dan besar. Pada usia 5 tahun anak sudah dapat mengenal angka dengan benar.

Kemampuan matematika penting untuk dimiliki oleh setiap manusia tak terkecuali anak usia dini. Karena dengan kemampuan matematika dapat membangkitkan minat anak sambil bersenang-senang karena anak yang masih belajar membuat sebagian besar penemuannya secara mandiri. Dengan adanya kemampuan matematika tersebut maka anak mampu mengenal berbagai macam serta bentuk yang terdapat dalam matematika serta membantu anak dalam proses menuju ke kehidupan selanjutnya. Saat anak belajar matematika atau belajar tentang mengenal konsep bilangan dan angka, tenaga pendidik dan orang dewasa lainnya yang mengajar dapat mengalami beberapa kendala yang dihadapi anak dalam belajar matematika yaitu (1) anak tidak bisa mengurutkan; (2) anak lupa bentuk angka itu seperti apa; (3) saat anak menghafalkan angka kadang ada yang terlewat; (4) tidak bisa membedakan angka 6 dan 9; dan (5) saat belajar matematika kadang anak kurang semangat sehingga kita orang dewasa harus membujuknya dengan beragam cara.

Mengenalkan bilangan dan lambang bilangan menggunakan kartu bergambar atau *flashcard* dapat membantu anak menjadi lebih mudah memahami bilangan dan lambang bilangan hal ini sejalan dengan penelitian Rahman, Sumardi, Fuadatun (2017) bahwa dengan adanya penggunaan kartu bergambar atau *flashcard* akan

menambah dan meningkatnya pemahaman anak mengenai bilangan dan lambang bilangan. Menurut Palupi dan Dewi (2013), teknik permainan flashcard dapat meningkatkan perkembangan otak kanan anak. Flashcard berupa kartu gambar yang memiliki dua sisi, sisi yang satu menampilkan gambar obyek dan sisi yang lain menampilkan simbol yang menerangkan obyek.

Saat ini media flashcard bentuknya sudah beragam, seperti media flashcard digital. Flashcard digital merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan melalui *handphone*, komputer, ipad, dan tablet pc. Flashcard digital biasanya digunakan melalui aplikasi yang terdapat pada barang elektronik. Aplikasi flashcard ini tidak beda jauh dengan flashcard biasanya, yang membedakan hanya pada tampilannya saja. Flashcard yang biasanya berupa kartu yang dimainkan secara langsung sedangkan flashcard digital ini dimainkan dengan menggunakan *handphone*. Pada aplikasi kids flashcard ini sudah terdapat banyak sekali macam-macam flashcard yaitu terdiri dari flashcard angka, flashcard huruf, flashcard warna, flashcard bentuk geometri, flashcard binatang, flashcard transportasi, flashcard buah, dan terdapat game juga.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dilakukan penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kids Flashcard Digital Dalam Mengenalkan Angka pada Anak Usia 4-5 tahun”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan melihat gambaran efektivitas penggunaan aplikasi *kids flashcard* digital dalam mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah yaitu :

- 1.2.1 Bagaimana kemampuan mengenal angka pada anak pada saat sebelum diberikan intervensi dengan menggunakan *flashcard digital*?
- 1.2.2 Bagaimana kemampuan mengenal angka pada anak pada saat intervensi dengan menggunakan *flashcard digital*?
- 1.2.3 Bagaimana kemampuan mengenal angka pada anak setelah diberikan intervensi dengan menggunakan *flashcard digital*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Mengidentifikasi kemampuan mengenal angka pada anak pada saat sebelum diberikan intervensi menggunakan *flashcard digital*.
- 1.3.2 Mengidentifikasi kemampuan mengenal angka pada anak pada saat intervensi dengan menggunakan *flashcard digital*.
- 1.3.3 Mengidentifikasi kemampuan mengenal angka pada anak setelah diberikan intervensi dengan menggunakan *flashcard digital*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dijelaskan, maka manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua yaitu secara teoritis maupun praktis :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teori penelitian ini dapat memperdalam pengembangan keilmuan mengenai pemahaman dalam mengenal angka melalui media bergambar yaitu *flashcard digital*.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak terkait. Adapun sebagai berikut :

1. Bagi Anak

Dapat memanfaatkan media gambar *flashcard digital* untuk memudahkan anak dalam mengenal bilangan.

2. Bagi Peneliti

Sebagai pengembangan dan pengetahuan tentang penelitian dalam pembelajaran anak usia dini dan sebagai dasar untuk penelitian.

3. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru anak usia dini untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam mengenalkan angka melalui *flashcard digital*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penelitian ini terdiri dari lima bab, diawali dengan bab pendahuluan dan diakhiri dengan bab kesimpulan dan saran, dengan rincian sebagai berikut:

1.5.1. BAB I Pendahuluan

BAB yang membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.5.2. BAB II Kajian Pustaka

BAB yang membahas mengenai konsep-konsep, teori-teori, serta dalil-dalil yang berkaitan dengan efektivitas penggunaan aplikasi kids flashcard digital dalam mengenalkan angka untuk anak usia 4-5 Tahun.

1.5.3. BAB III Metode Penelitian

BAB yang membahas tentang metode dan desain peneliti, subject penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data.

1.5.4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

BAB yang membahas tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data baseline-1, intervensi, dan baseline-2 pada sampel penelitian dan pembahasannya.

1.5.5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

BAB yang membahas mengenai penafsiran serta pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis serta menyajikan hal-hal yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.